Jahrgang 1 Nr. 14

Erscheint wöchentlich

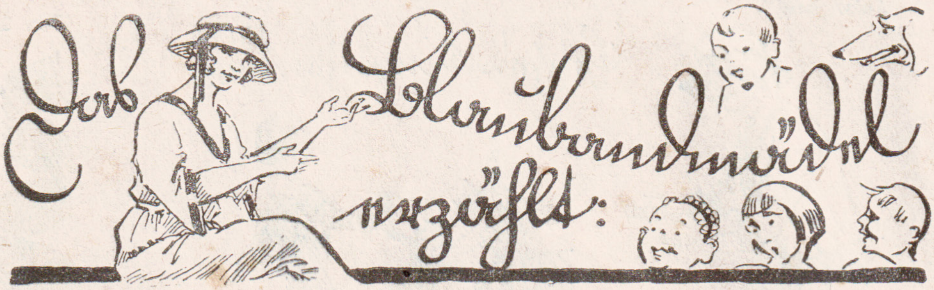


Die Blauband Woche

EINE ZEITSCHRIFT FÜR DIE FAMILIE



Aus unserem Märchen „Die Nixe im Teich"



Die Nixe im Teich.

Es war einmal ein Müller, der führte mit seiner Frau ein vergnügtes Leben. Sie hatten Geld und Gut, und ihr Wohlstand nahm von Jahr zu Jahr noch zu. Aber Unglück kommt über Nacht: wie ihr Reichtum gewachsen war, so schwand er von Jahr zu Jahr wieder hin, und zuletzt konnte der Müller kaum noch die Mühle, in der er saß, sein Eigentum nennen. Er war voll Kummer, und wenn er sich nach der Arbeit des Tages niederlegte, so fand er keine Ruhe, sondern wälzte sich voll Sorgen in seinem Bett. Eines Morgens stand er schon vor Tagesanbruch auf, ging hinaus ins Freie und dachte, es sollte ihm leichter ums Herz werden. Als er über dem Mühldamm dahin schritt, brach eben der erste Sonnenstrahl hervor, und er hörte in dem Weiher etwas rauschen. Er wandte sich um und erblickte ein schönes Weib, das sich langsam aus dem Wasser erhob. Ihre langen Haare, die sie über den Schultern mit ihren zarten Händen gefaßt hatte, flossen an beiden Seiten herab und bedeckten ihren weißen Leib. Er sah wohl, daß es die Nixe des Teichs war und wußte vor Furcht nicht, ob er davon gehen oder stehen bleiben sollte. Aber die Nixe ließ ihre sanfte Stimme hören, nannte ihn bei Namen und fragte, warum er so traurig wäre. Der Müller war anfangs verstummt, als er sie aber so freundlich sprechen hörte, faßte er sich ein Herz und erzählte ihr, daß er sonst in Glück und Reichtum gelebt hätte, aber jetzt so arm wäre, daß er sich nicht zu raten wüßte. „Sei ruhig," antwortete die Nixe, „ich will dich reicher und glücklicher machen als du je gewesen bist, nur mußt du mir versprechen, daß du mir geben willst, was eben in deinem Hause zur Welt gekommen ist." — „Was kann das anders sein," dachte der Müller, „als ein junger Hund oder ein junges Kätzchen?" und sagte ihr zu, was sie verlangte. Die Nixe stieg wieder in das Wasser hinab, und er eilte getröstet und guten Mutes nach seiner Mühle. Noch hatte er sie nicht erreicht, da trat die Magd aus der Haustüre und rief ihm zu, er sollte sich freuen, seine Frau hätte ihm einen kleinen Knaben geboren. Der Müller stand wie vom Blitz gerührt, er sah wohl, daß die tückische Nixe das gewußt und ihn betrogen hatte. Mit gesenktem Haupt trat er zu dem Bett seiner Frau, und als sie ihn fragte: „Warum freust du dich nicht über den schönen Knaben?" so erzählte er ihr, was ihm begegnet war, und was für ein Versprechen er der Nixe gegeben hatte. „Was hilft mir Glück und Reichtum," fügte er hinzu, „wenn ich mein Kind verlieren soll, aber was kann ich tun?" Auch die Verwandten, die herbeigekommen waren, Glück zu wünschen, wußten keinen Rat.

Indessen kehrte das Glück in das Haus des Müllers wieder ein. Was er unternahm, gelang, es war, als ob Kisten und Kasten von selbst sich füllten, und das Geld im Schrank über Nacht sich mehrte. Es dauerte nicht lange, so war sein Reichtum größer als je zuvor. Aber er konnte sich nicht ungestört darüber freuen: die Zusage, die er der Nixe getan hatte, quälte sein Herz. So oft er an dem Teich vorbei kam, fürchtete er, sie möchte auftauchen und ihn an seine Schuld mahnen. Den Knaben selbst ließ er nicht in die Nähe des Wassers: „Hüte dich," sagte er zu ihm, „wenn du das Wasser berührst, so kommt eine Hand heraus, hascht dich und zieht dich hinab." Doch als Jahr auf Jahr verging, und die Nixe sich nicht wieder zeigte, so fing der Müller an, sich zu beruhigen.

Der Knabe wuchs zum Jüngling heran und kam bei einem Jäger in die Lehre. Als er ausgelernt hatte und ein tüchtiger Jäger geworden war, nahm ihn der Herr des Dorfes in seine Dienste. In dem Dorf war ein schönes und treues Mädchen, das gefiel dem

Jäger, und als sein Herr das bemerkte, schenkte er ihm ein kleines Haus; die beiden hielten Hochzeit, lebten ruhig und glücklich und liebten sich von Herzen.

Einstmals verfolgte der Jäger ein Reh. Als das Tier aus dem Wald in das freie Feld ausbog, setzte er ihm nach und streckte es endlich mit einem Schuß nieder. Er bemerkte nicht, daß er sich in der Nähe des gefährlichen Weihers befand, und ging, nachdem er das Tier ausgeweidet hatte, zu dem Wasser, um seine Hände zu waschen. Kaum aber hatte er sie hineingetaucht, als die Nixe emporstieg, lachend mit ihren nassen Armen ihn umschlang und so schnell hinabzog, daß die Wellen über ihm zusammenschlugen.

Als es Abend war und der Jäger nicht nach Haus kam, so geriet seine Frau in Angst. Sie ging aus, ihn zu suchen, und da er ihr oft erzählt hatte, daß er sich vor den Nachstellungen der Nixe in acht nehmen müßte und nicht in die Nähe des Weihers sich wagen dürfte, so ahnte sie schon, was geschehen war. Sie eilte zu dem Wasser, und als sie am Ufer seine Jägertasche liegen sah, da konnte sie nicht länger an dem Unglück zweifeln. Wehklagend und händeringend rief sie ihren Liebsten mit Namen, aber vergeblich; sie eilte hinüber auf die andere Seite des Weihers und rief ihn aufs neue; sie schalt die Nixe mit harten Worten, aber keine Antwort erfolgte. Der Spiegel des Wassers blieb ruhig, nur das halbe Gesicht des Mondes blickte unbeweglich zu ihr hinab.

Die arme Frau verließ den Teich nicht. Mit schnellen Schritten, ohne Rast und Ruhe, umkreiste sie ihn immer von neuem, manchmal still, manchmal einen heftigen Schrei ausstoßend, manchmal in leisem Wimmern. Endlich waren ihre Kräfte zu Ende: sie sank zur Erde nieder und verfiel in einen tiefen Schlaf. Bald überkam sie ein Traum.

Sie stieg zwischen großen Felsblöcken angstvoll aufwärts; Dornen und Ranken hakten sich an ihre Füße, der Regen schlug ihr ins Gesicht und der Wind zauste ihr langes Haar. Als sie die Anhöhe erreicht hatte, bot sich ein ganz anderer Anblick dar. Der Himmel war blau, die Luft mild, der Boden senkte sich sanft hinab und auf einer grünen, bunt beblümten Wiese stand eine reinliche Hütte. Sie ging darauf zu und öffnete die Tür, da saß eine Alte mit weißen Haaren, die ihr freundlich winkte. In dem Augenblick erwachte die arme Frau. Der Tag war schon angebrochen, und sie entschloß sich, gleich dem Traume Folge zu leisten. Sie stieg mühsam den Berg hinauf, und es war alles so, wie sie es in der Nacht gesehen hatte. Die Alte empfing sie freundlich und zeigte ihr einen Stuhl, auf den sie sich setzen sollte. „Du mußt ein Unglück erlebt haben," sagte sie, „weil du meine einsame

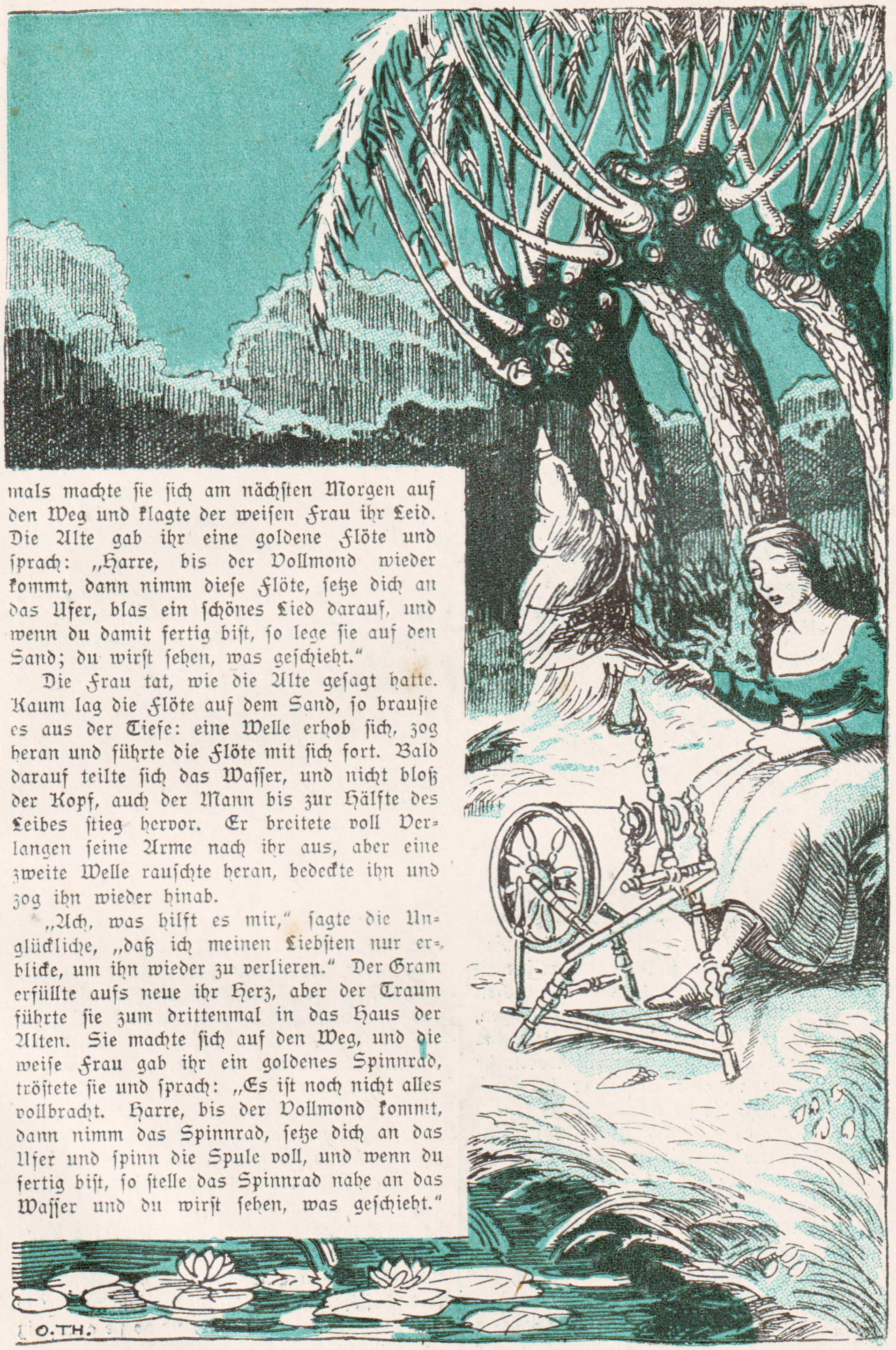




Hütte aufsuchst." Die Frau erzählte ihr unter Tränen, was ihr begegnet war. „Tröste dich," sagte die Alte, „ich will dir helfen: da hast du einen goldenen Kamm. Harre, bis der Vollmond aufgestiegen ist, dann geh zu dem Weiher, setze dich am Rand nieder und strähle dein langes schwarzes Haar mit diesem Kamm. Wenn du aber fertig bist, so lege ihn am Ufer nieder, und du wirst sehen, was geschieht."

Die Frau kehrte zurück, aber die Zeit bis zum Vollmond verstrich ihr langsam. Endlich erschien die leuchtende Scheibe am Himmel, da ging sie hinaus an den Weiher, setzte sich nieder und kämmte ihre langen schwarzen Haare mit dem goldenen Kamm, und als sie fertig war, legte sie ihn an den Rand des Wassers nieder. Nicht lange, so brauste es aus der Tiefe, eine Welle erhob sich, rollte an das Ufer und führte den Kamm mit sich fort. Es dauerte nicht länger als der Kamm nötig hatte, auf den Grund zu sinken, so teilte sich der Wasserspiegel und der Kopf des Jägers stieg in die Höhe. Er sprach nicht, schaute aber seine Frau mit traurigen Blicken an. In demselben Augenblick kam eine zweite Welle herangerauscht und bedeckte das Haupt des Mannes. Alles war verschwunden, der Weiher lag so ruhig wie zuvor und nur das Gesicht des Vollmondes glänzte darauf.

Trostlos kehrte die Frau zurück, doch der Traum zeigte ihr die Hütte der Alten. Aber-



mals machte sie sich am nächsten Morgen auf den Weg und klagte der weisen Frau ihr Leid. Die Alte gab ihr eine goldene Flöte und sprach: „Harre, bis der Vollmond wieder kommt, dann nimm diese Flöte, setze dich an das Ufer, blas ein schönes Lied darauf, und wenn du damit fertig bist, so lege sie auf den Sand; du wirst sehen, was geschieht."

Die Frau tat, wie die Alte gesagt hatte. Kaum lag die Flöte auf dem Sand, so brauste es aus der Tiefe: eine Welle erhob sich, zog heran und führte die Flöte mit sich fort. Bald darauf teilte sich das Wasser, und nicht bloß der Kopf, auch der Mann bis zur Hälfte des Leibes stieg hervor. Er breitete voll Verlangen seine Arme nach ihr aus, aber eine zweite Welle rauschte heran, bedeckte ihn und zog ihn wieder hinab.

„Ach, was hilft es mir," sagte die Unglückliche, „daß ich meinen Liebsten nur erblicke, um ihn wieder zu verlieren." Der Gram erfüllte aufs neue ihr Herz, aber der Traum führte sie zum drittenmal in das Haus der Alten. Sie machte sich auf den Weg, und die weise Frau gab ihr ein goldenes Spinnrad, tröstete sie und sprach: „Es ist noch nicht alles vollbracht. Harre, bis der Vollmond kommt, dann nimm das Spinnrad, setze dich an das Ufer und spinn die Spule voll, und wenn du fertig bist, so stelle das Spinnrad nahe an das Wasser und du wirst sehen, was geschieht."

Die Frau befolgte alles genau. Sobald der Vollmond sich zeigte, trug sie das goldene Spinnrad an das Ufer und spann emsig, bis der Flachs zu Ende und die Spule mit dem Faden ganz angefüllt war. Kaum aber stand das Rad am Ufer, so brauste es noch heftiger als sonst in die Tiefe des Wassers, eine mächtige Welle eilte herbei und trug das Rad mit sich fort. Alsbald stieg mit einem Wasserstrahl der Kopf und der ganze Leib des Mannes in die Höhe. Schnell sprang er ans Ufer, faßte seine Frau an der Hand und entfloh. Aber kaum hatten sie sich eine kleine Strecke entfernt, so erhob sich mit entsetzlichem Brausen der ganze Weiher und strömte mit reißender Gewalt in das weite Feld hinein. Schon sahen die Fliehenden ihren Tod vor Augen, da rief die Frau in ihrer Angst die Hilfe der Alten an, und in dem Augenblick waren sie verwandelt, sie in eine Kröte, er in einen Frosch. Die Flut, die sie erreicht hatte, konnte sie nicht töten, aber sie riß sie beide voneinander und führte sie weit weg.



Als das Wasser sich verlaufen hatte und beide wieder den trockenen Boden berührten, so kam ihre menschliche Gestalt zurück. Aber keiner wußte, wo der andere geblieben war; sie befanden sich unter fremden Menschen, die ihre Heimat nicht kannten. Hohe Berge und tiefe Täler lagen zwischen ihnen. Um sich das Leben zu erhalten, mußten beide die Schafe hüten. Sie trieben lange Jahre ihre Herden durch Feld und Wald und waren voll Trauer und Sehnsucht.

Als wieder einmal der Frühling aus der Erde hervorgebrochen war, zogen beide an einem Tag mit ihren Herden aus, und der Zufall wollte, daß sie einander entgegen zogen. Er erblickte an einem fernen Bergesabhang eine Herde und trieb seine Schafe nach der Gegend hin. Sie kamen in einem Tal zusammen, aber sie erkannten sich nicht, doch freuten sie sich, daß sie nicht mehr so einsam waren. Von nun an trieben sie jeden Tag ihre Herde nebeneinander; sie sprachen nicht viel, aber sie fühlten sich getröstet. Eines Abends, als der Vollmond am Himmel schien und die Schafe schon ruhten, holte der Schäfer die Flöte aus seiner Tasche und blies ein schönes, aber trauriges Lied. Als er fertig war, bemerkte er, daß die Schäferin bitterlich weinte. „Warum weinst du?" fragte er. — „Ach," antwortete sie, „so schien auch der Vollmond, als ich zum letztenmal dieses Lied auf der Flöte blies und das Haupt meines Liebsten aus dem Wasser hervorkam." Er sah sie an und es war ihm, als fiele eine Decke von den Augen, er erkannte seine liebste Frau; und als sie ihn anschaute und der Mond auf sein Gesicht schien, erkannte sie ihn auch. Sie umarmten und küßten sich, und ob sie glückselig waren, braucht keiner zu fragen.

Die Wolfsglocke.

Von Friedrich Gerstäcker. (Schluß.)

„Bei Gott, das Mädchen hat recht!" rief der alte Sutton, und Ben schritt schon ums Haus herum dem bezeichneten Orte zu. Der Zaun, der den Fluß vom Garten trennte, wurde augenblicklich eingerissen, und wenige Sekunden später stand der Wolfsjäger an dem schroffen Ufer, das unten der vorbeischäumende kleine Bergstrom bespülte. Betsy hatte Bens Arm ergriffen und ihn geführt, daß er nicht etwa einen Schritt zu weit vorging und selber mit hinabstürzte.

„Jetzt, Ben!" rief sie, ihn mit beiden Händen stützend, — „jetzt laß los!"

„Gott sei Dank!" stöhnte Ben, und während er noch die Arme öffnete, glitt der dunkle Körper bereits über das sandige Ufer hinab und schlug klatschend ins Wasser!

Jetzt kamen Männer mit rasch herbeigeholten Fackeln herbei, und in dem rötlichen, ungewissen Schein konnte man erkennen, wie der schwarze Körper des befreiten Wolfes rasch und mit heftigem Stöhnen durch die Flut strich. Als er aber drüben ans Ufer stieg, klingelte die wackere Glocke laut und hell — er hatte sich schütteln wollen, erschrak jedoch so über den fremden Laut, daß er rasch die Uferbank hinansprang. Noch eine lange Strecke durch den Wald hörten sie das gleichmäßige Anschlagen der Schelle, wie der Wolf in dem diesen Tieren eigenen langen Galopp nicht mehr den Feinden — die er kaum gefürchtet — nein, diesem unerträglichen, scharfen Lärm unter seiner Kehle zu entfliehen suchte.

„Hahahaha"! brach endlich Ben, der jetzt lachend seine halb erstarrten Arme schwenkte, das atemlose Schweigen, mit dem die Männer den immer mehr verschwimmenden Tönen der Glocke gelauscht hatten — „er hat sie — beim ewigen Gott, er hat sie! So — das soll mir Metcamp einmal nachmachen!"

Metcamp? Ja, wo war denn Metcamp die ganze Zeit eigentlich? Das weiß der Himmel; am Washita hat ihn wenigstens kein sterbliches Auge mehr gesehen. Sein Fenstersprung konnte nicht bezweifelt werden, denn Zeugen gab es dafür genug, und vom Fenster aus ließ sich die Spur noch weit hinaus in den Wald, aber immer dem Arkansas zu, verfolgen. Sein ganzes Gepäck aber, ja selbst seinen Hut, ließ er, ohne auch nur einmal darum zu schreiben, in der Ansiedelung zurück, und Ben hatte gewiß recht, als er meinte, „den habe nur sein böses Gewissen aus den Bergen getrieben".

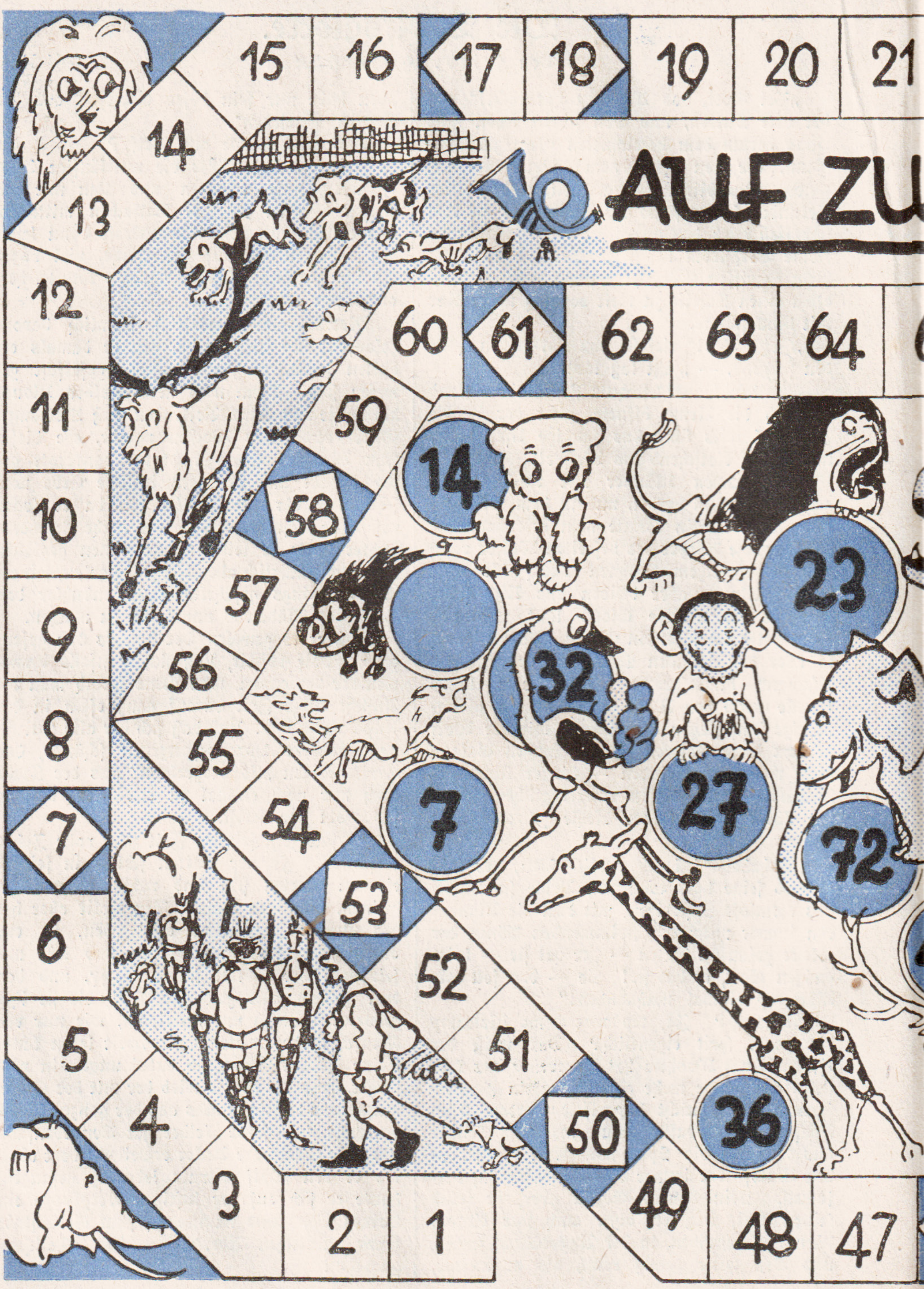
Und was wurde aus Betsy?

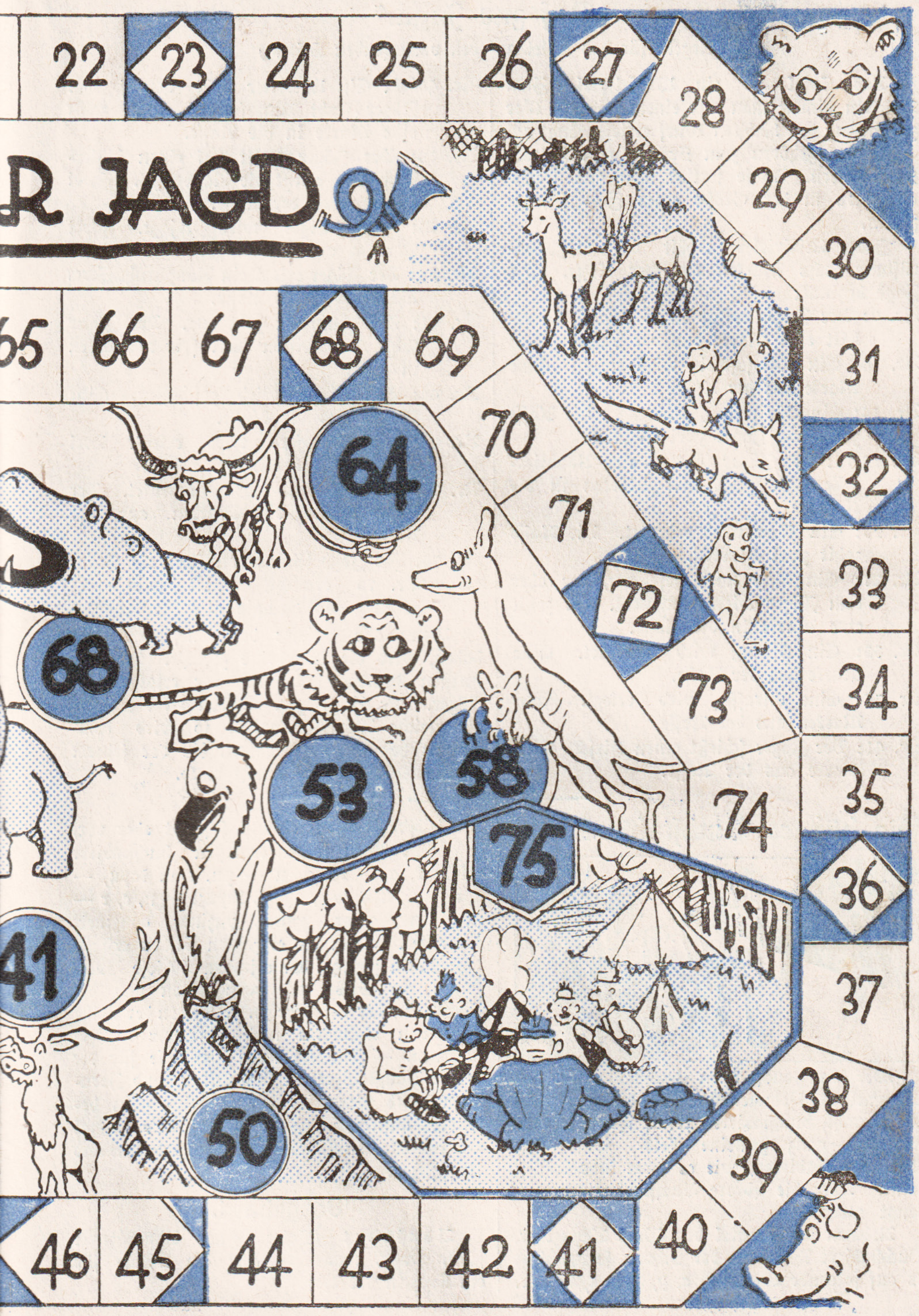
Ich will dem Leser die weitläufige Auseinandersetzung ersparen und ihm nur mit kurzen Worten einzelne Tatsachen mitteilen, aus denen seine Einbildungskraft dann leicht den weiteren Verlauf der Sache, viel besser als ich ihm das selbst klarmachen könnte, herausfinden wird.

Metcamp war wirklich förmlich davongelaufen; der Brief aber, den er damals erhalten hatte, mußte jedenfalls gefälscht gewesen sein. Denn noch in demselben Monat hörten sie von einem Reisenden, daß Metcamps Onkel etwa vier Wochen vorher, ehe dieser zum Washita gegangen, total bankerott gemacht habe und der vermeintliche Erbe noch schlimmer als ein Bettler sei, da er sogar rasend in Schulden stecke. Die reiche Farmerstochter hatte er leicht zu gewinnen geglaubt und auch natürlich alles Mögliche getan, seinem ihm allerdings gefährlichen Nebenbuhler den Besitz des Mädchens unmöglich zu machen.

Daß er es gewesen, der damals den gefangenen Wolf befreit, ließ sich ebenfalls immer weniger verkennen, wenigstens sprach man die Ansicht kurze Zeit darauf ganz offen in der Ansiedelung aus. Und daß sich der alte Sutton nach alledem Vorangegangenen schämte, den merkwürdigen „Schwiegersohn" aus der Stadt auch nur noch einmal zu erwähnen, versteht sich wohl von selbst.

Es sind jetzt seit der Zeit zehn volle Jahre verflossen. Farmer Sutton schläft in seinem eigenen Garten still und ruhig unter dem grünen, blumigen Rasen; Ben Holik aber hat das unstäte Jägerleben aufgegeben, ist ein ordentlicher Farmer geworden und lebt mit seinem lieben Weib, seiner Betsy, und den drei Jungen und zwei Mädchen, die sie ihm geboren, glücklich und zufrieden, wie nur ein Mensch in der weiten Gotteswelt leben kann. Seine Herden haben sich dabei ungemein vermehrt, denn die Wölfe trieb der mit der Glocke Behangene richtig hinaus aus der ganzen Nachbarschaft, und seine Felder hat Ben ebenfalls um viele fruchtbare Aecker erweitert; dort aber, wo er den Wolf damals lebendig gefangen, baute er sich auf der luftigen Bergkuppe ein kleines Haus und nannte es, zum Gedächtnis jenes glücklichen Abends — die Wolfsglocke!


AUF ZU
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
14 7 32 23 27 72 36


R JAGD
22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75
64 68 53 58 41 50

„Auf zur Jagd."

(Regeln für das Spiel auf den vorstehenden Seiten.)

Das Spiel ist ein Würfelspiel. Zum Würfeln nimmt man nur einen Würfel. Wer zu Anfang den höchsten Wurf erzielt, fängt an.

Ferner gehören zum Spielen eine Anzahl Spielmarken. Diese fertigt man aus Pappe an, etwa in der Größe eines Zehnpfennigstückes.

Jeder Mitspieler erhält als Jagdausrüstung sechs Marken aus der Kasse. Die Jagd beginnt:

Nr. 7: Der Jäger erlegt einen Wolf. Er erhält eine Marke aus der Kasse.

Nr. 10: Ein Wildschwein wird erlegt. Eine Marke aus der Kasse.

Nr. 14: Ein Bär wird Jagdbeute. Die Kasse zahlt dem Jäger zwei Marken.

Nr. 17/18: Der Jäger fällt in eine Raubtierfalle. Er zahlt vier Marken in die Kasse.

Nr. 23: Ein Löwe wird erbeutet. Die Kasse zahlt zwei Marken.

Nr. 27: Ein Affe wird gefangen, der aber dem Jäger wieder entflieht. Er zahlt eine Marke in die Kasse.

Nr. 32: Ein Strauß wird erbeutet. Eine Marke aus der Kasse.

Nr. 36: Eine Giraffe wird erlegt. Zwei Marken aus der Kasse.

Nr. 41: Der Jäger schießt einen Hirsch. Eine Marke aus der Kasse.

Nr. 45/46: Ein Unwetter zieht herauf, der Jäger sucht Unterschlupf und zahlt eine Marke in die Kasse.

Nr. 50: Der Jäger trifft auf einen Adlerhorst und erlegt die Raubvögel. Zwei Marken aus der Kasse.

Nr. 53: Ein Tiger wird erjagt. Zwei Marken aus der Kasse.

Nr. 58: Der Jäger erlegt ein Känguruh. Zwei Marken aus der Kasse.

Nr. 61: Die Munition geht aus. Der Jäger zahlt den dritten Teil seiner Marken in die Kasse.

Nr. 64: Ein Büffel wird geschossen. Eine Marke aus der Kasse.

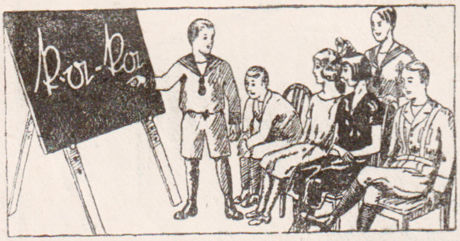
Nr. 68: Ein Nilpferd wird erlegt. Drei Marken aus der Kasse.

Nr. 72: Ein Elefant wird erbeutet. Der Jäger erhält vier Marken aus der Kasse.

Nr. 75: Die Jagd ist beendet. Wer als Erster Nr. 75 erreicht, erhält noch drei Marken als Prämie aus der Kasse.

Wenn alle Spieler das Endziel erreicht haben, wird die Jagdbeute gezählt. Wer die meisten Marken hat, ist der erfolgreichste Jäger. Er ist Sieger. Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl Marken, so wird demjenigen der Preis zuerkannt, der vor seinem Mitspieler das Ziel erreicht hatte.

Die höhere Buchstabierkunst.



Wer von euch kann buchstabieren? — Allgemeines Hohngelächter ob dieser Frage! — Jawohl, buchstabieren könnt ihr, aber eben nur das ganz gemeine Feld-, Wald- und Wiesenbuchstabieren, wie es jeder Abc-Schütze lernt. Aber die höhere Buchstabierkunst verlangt mehr.

Nehmen wir einmal das Wort Kapuziner. Buchstabiert ihr es in der Schule, so geschieht es auf folgende Weise: k, a, p, u, z, i, n, e, r. Die höhere Buchstabierkunst schreibt aber vor, daß das Wort folgendermaßen buchstabiert wird: k, a — ka, p, u — pu, apu, kapu, — z, i — zi, uzi, puzi, apuzi, kapuzi — n, e, r — ner, iner, ziner, uziner, puziner, apuziner, kapuziner. Also: die einzelnen Silben erst in Buchstaben zerlegt, dann jedesmal diese Buchstaben zur Silbe zusammengezogen und die Buchstaben der vorhergehenden Silben der Reihe nach von rückwärts nach vorwärts dazugenommen. — Weitere nette Beispiele für die höhere Buchstabierkunst sind Ninive und Jerusalem, und wenn ihr euren Grips ganz besonders anstrengen wollt, so versucht's einmal mit den Worten Lapislazuli, Nebukadnezar und Mississippi.

Vorgebaut.

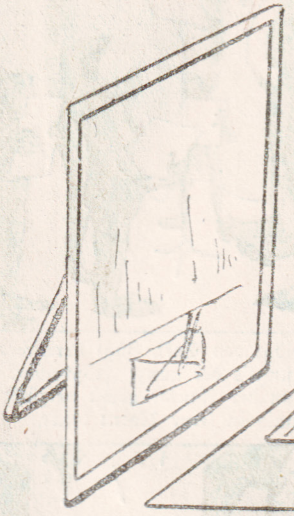
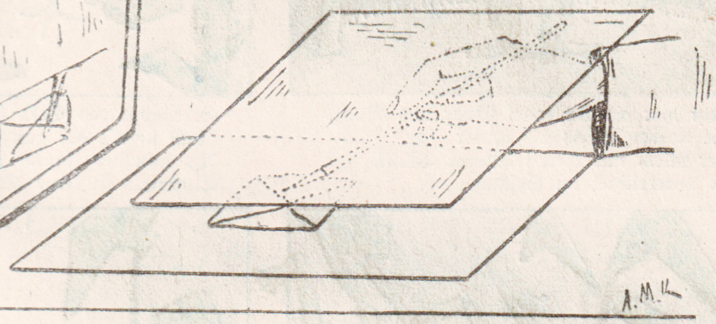
Adalbert (Sohn eines Advokaten): „Du, Papa, wann verjährt die Strafe für ein Loch in der Hose?"

Zur Unterhaltung.

Ein lustiges Spiel: Wer kann gut zeichnen?

Jetzt kommt ein ganz lustiger Spaß, den auch gern die „Großen" mitmachen werden (die ja immer glauben, alles besser zu können als ihr).

Spielgerät: ein Spiegel, eine Zeitung, Bleistift und Papier. Die *Aufgabe* ist ganz leicht: es soll nur *ein einfaches gleichseitiges Viereck* mit zwei Strichen darin gezeichnet werden, die die Ecken des Vierecks miteinander verbinden (*Diagonalen* nennt man diese schrägen Verbindungslinien).

Wie's gemacht wird, ist aus unserer Zeichnung genau zu ersehen. Das Zeichenpapier wird auf den Tisch gelegt, der Spiegel *dahinter* gestellt, und nun könnte es losgehen. Aber da kommt der Spielwart und hält die *Zeitung* so über die Hand mit dem *Bleistift*, daß der Zeichner seine Malerei *nur* im Spiegel sehen kann! Das ist der Hauptwitz der ganzen Geschichte und der Hauptspaß dazu! Durch den Spiegel wird nämlich *alles umgekehrt*, wie wir es bisher gewohnt waren: wird eine Linie im Spiegelbild nach *vorn* auf dem Papier gezogen, so geht sie natürlich nach *hinten*, anstatt *rechts* geht der Bleistift nach *links* usw. Es dauert nicht lange, bis alle großen und kleinen Zuschauer über die sonderbare Zeichenkunst lachen! Und je mehr gelacht wird, um so verwirrter macht das den Zeichner, bis er schließlich ein Durcheinander von Linien gemalt hat, zu dem ihr das schöne Lied singen müßt: „Ich weiß nicht, was soll es bedeuten" . . . Glückt schließlich mal nach großer Mühe so was Aehnliches wie ein Viereck, so gelingen aber allemal die beiden *Verbindungslinien* glänzend vorbei. Der Zeichner kann sich quälen, wie er will, er kriegt die einfache Figur nicht fertig und verläßt endlich geschlagen seinen Stuhl. Außerdem kostet die Niederlage ein Pfand, während dem „Besten" ein guter Preis winkt.

Für euch, die ihr dies vergnügliche Spiel vorher ausprobieren wollt,, sei verraten, daß nur eine kleine *Uebung* dazu gehört. Erst müßt ihr euch von den Verkehrtheiten des Spiegelbildes durch ein paar *Probestriche* überzeugen, dann ruhig an den Eckpunkten der Zeichnung ansetzen und mit einem *einzigen festen Strich* jede Linie ziehen. Darin liegt die ganze Lösung. Nun fix heran an die lustigste Zeichenstunde, und vergeßt nicht, die „Großen" einzuladen.

Backfischphantasie.

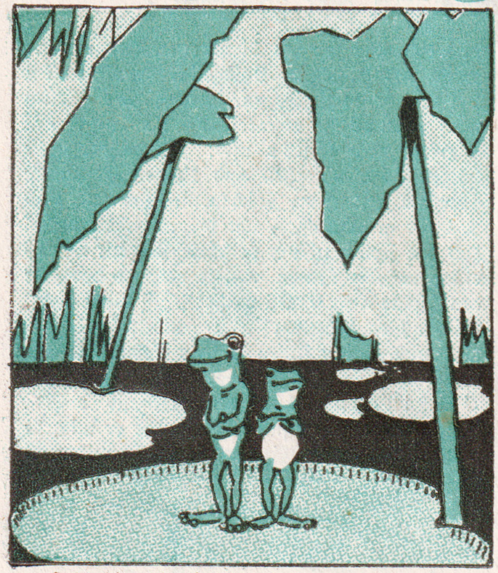
Backfisch: Die Ehe mit einem Dichter stelle ich mir herrlich vor. Das muß doch sein, als wenn man ein Poesie-Album geheiratet hätte.

Bedenkliche Antwort.

Käufer: „Ich möchte gern eine recht fette Gans sehen!"

Lehrling: „Einen Augenblick — *die Frau kommt gleich!*"

Wer andern eine



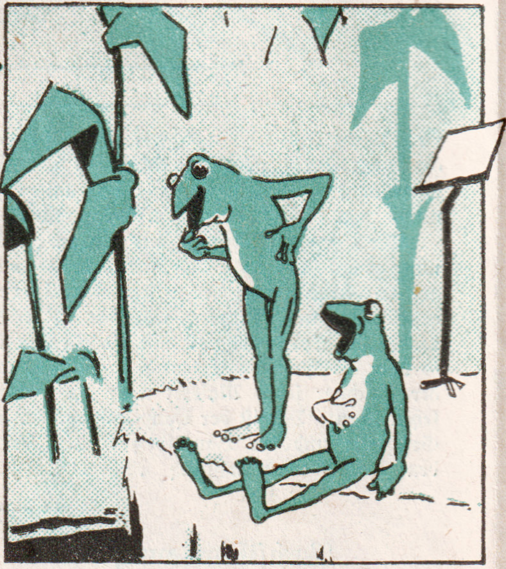
Seht hier die Schlingel Quax und Quux,
Sie treiben nichts als lauter Jux,
Vor allem mit Herrn Kantor Blank.
Er unterrichtet im Gesang.



Er schlägt den Takt, singt herrlich vor,
Nach singt's der ganze Fröschechor. —
Als nun der Kantor höchst verzückt
Einstmals in seine Noten blickt,



Da brüllt der Lümmel Quax: „O weh!
Schon wieder einen Storch ich seh!“
Die ganze Schar taucht schreckensbleich
Hinunter in den sich'ren Teich.

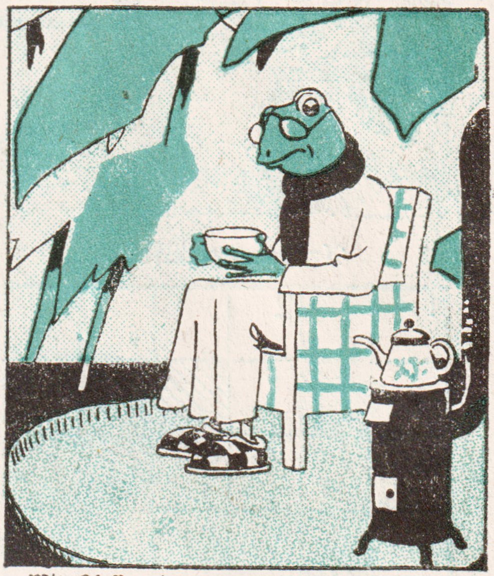


Nur Quax und Quux, die bleiben sitzen
Und freu'n sich, wie die andern flitzen.
Jedoch da klappert's wehe, wehe —
Der Storch war wirklich in der Nähe!

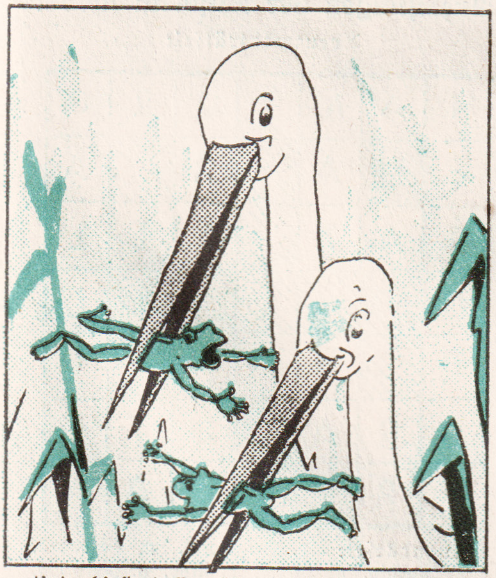
Grube gräbt . . .



Da schreit der Quax und Quux ruft: „Horch!
Kneift alle aus — es kommt ein Storch!“
Das war ein Schwindel — aber Blank
Vor Schrecken wurde magenkrank.



Mit Pfefferminztee macht gesund
Frau Blank den Herrn vom Sängerbund.
Doch als genesen er nun wieder
Den Taktstock hebt für Dankeslieder,



Und eh' sie dessen sich verseh'n,
Ist's um ihr Leben schon geschehn.
Beim Abendbrot im Storchennest
Von Quax und Quux bleibt nicht ein Rest!



Laut weinend spricht Herr Kantor Blank,
Bevor ertönt der Trauersang:
„O Kinder, treibt nie Schwindeljux,
Sonst geht es euch wie Quax und Quux!“



Kreuzworträtsel.

1		2			3
	■		■	■	
4			6	■	
	■	5			
	■	■		■	
7					

Wagerecht: 1. Feuerwerkskörper. 4. Ein Schwarzer. 5. Imperator. 7. Männername.
Senkrecht: 1. Südeuropäischer Volksstamm. 2. Fahrzeug. 3. Drama von Goethe. 6. Teil des Weinstockes. R. B.

Silbenrätsel.

a — char — di — e — en — en — er — flu — gen — go — hel — im — in — in — ka — ke — lan — land — lot — mark — me — neu — pe — phra — ri — ta — te tür — za — zier.

Aus obigen 30 Silben sind 10 Wörter zu bilden, deren Anfangsbuchstaben, von oben nach unten, und deren Endbuchstaben, von unten nach oben gelesen, den Anfang eines bekannten Volksliedes ergeben.

Die Wörter bezeichnen: 1. Kaiserreich, 2. weiblichen Vornamen, 3. Insel in der Nordsee, 4. Erdteil, 5. Handwerker, 6. Volksstamm, 7. Sohn Josephs, 8. Krankheit, 9. Teil der Provinz Brandenburg, 10. bayerische Stadt. K. H.

Rätsel.

Mein Erstes eine Farbe, gleich wie des Feuers Schein, — Mein Zweites trägt ein Mädchen auf seinem Köpfchen sein. — Das Ganze, du wirst es kennen, nennt dir ein Märchenkind. — Wie mag das Wort wohl heißen? Nun rate es geschwind!

Buchstabenrätsel.

Mit A ist's eine Wiese,
Mit O Amphibium,
Mit U Stadt an der Donau,
In Schwaben sieh dich um!

Auflösungen der Rätsel in Nr. 13.

Kreuzworträtsel:

H	A	M	B	U	R	G
E	■	A	■	R	■	A
R	A	X	■	I	L	L
O	■	■	■	■	■	L
D	■	H	A	M	■	I
O	R	A	■	U	T	E
T	R	I	S	T	A	N

Silbenrätsel: 1. **Helgoland**, 2. **Eberhard**, 3. **Reggio**, 4. **Meter**, 5. **Abo**, 6. **Nordlicht**, 7. **Nazareth**, 8. **Ulme**, 9. **Nicaragua**. Hermann und Dorothea.

Rätsel: (F)lüge(l).



Gebäck.

Teegebäck. 150 Gramm Kartoffelmehl, 2 Päckchen Vanillepuddingpulver, 4 Eier, das Eiweiß zu Schnee geschlagen, 250 Gramm feinen Zucker, 3 Eßlöffel süße Sahne, ½ Päckchen Backpulver, 150 Gramm Weizenmehl, 100 Gramm Blauband-Margarine. Die vier Eigelb rühre man mit dem Zucker und der Sahne zu Schaum, dann gebe man Puddingpulver und Backpulver, mit Mehl vermischt, hinzu, ebenso das Kartoffelmehl und Butter, mische zuletzt den Schnee der vier Eiweiß darunter und schlage die Masse zehn Minuten über einem Wasserbad. Mit einem Teelöffel setze man Häufchen auf ein gefettetes Blech und backe diese zehn Minuten bei mäßiger Hitze.

Einfaches Kaffeegebäck. 125 Gramm Blauband-Margarine, 400 Gramm Weizenmehl, 100 Gramm Kartoffelmehl sowie 1 Ei, etwas abgeriebene Zitrone, 200 Gramm Zucker, eine Tasse Milch, ein Backpulver. Die Butter rühre man mit dem Ei, Zucker, Zitrone recht sämig, füge Mehl, Kartoffelmehl nebst Milch und Backpulver hinzu, schlage den Teig gut, setze mit einem Eßlöffel Häufchen auf ein Blech und backe 15 Minuten bei mäßiger Hitze.

Sahnekringel. 375 Gramm Weizenmehl, 4 Eigelb, 200 Gramm Blauband-Margarine, eine Tasse saure, dicke Sahne, ½ Päckchen Backpulver oder eine Messerspitze Hirschhornsalz. Mehl gibt man in eine Schüssel, zerpflückt die Butter in Stückchen, gibt drei Eigelb, Zucker und Sahne hinein nebst Backpulver und bereite einen recht guten Teig. Diesen rollt man messerrückendick aus, steckt mit einem Weinglas runde Boden aus, dann mit einem Likörglas kleinere Boden aus den Resten des Teigs, bestreicht die Kringel mit dem zurückgelassenen Eigelb und backt sie zehn Minuten in einem heißen Ofen auf einem gefetteten Blech.

Butterkeks. 500 Gramm Weizenmehl, 200 Gramm Blauband-Margarine, 2 Eier, 200 Gramm Zucker, etwas Vanillezucker, Salz, einige Löffel Milch, eine Messerspitze Hirschhornsalz. Die Butter läßt man zergehen, rührt den Zucker nebst Eiern, Salz und Vanillezucker hinzu, nebst Hirschhornsalz, dann Mehl und wenig Milch, knete einen recht zarten Teig, rolle diesen recht dünn aus, steche mit Keksförmchen runde Plätzchen aus und backe sie auf einem gefetteten Blech zehn Minuten bei mäßiger Hitze. Die Keks halten sich, in Blechdosen aufbewahrt, ¼ Jahr.

Schwanenhälse mit Schokoladenguß. 250 Gramm Weizenmehl, 50 Gramm Vanillepuddingpulver, 3 Eier, 180 Gramm Blauband-Margarine, etwas bittere Mandelessenz, 50 Gramm geschälte Mandeln, in Scheiben geschnitten, ½ Päckchen Backpulver, 100 Gramm Schokolade, als Guß zu verwenden, indem man ihn dünn werden läßt und warm aufstreicht! Butter, Zucker, Eier rührt man schaumig, dann gibt man Gewürz und Backpulver darunter und knetet einen recht zarten Teig, den man etwas kalt stellt. Später rollt man ihn messerrückendick aus, schneidet Schwanenhälse mit einem Backrädchen, und bäckt auf einem gefetteten Blech zehn Minuten bei mäßiger Hitze. Das erkaltete Gebäck bestreicht man mit Schokoladenguß und legt die Mandelschnitten darauf.

Gewürzplätzchen. 375 Gramm Weizenmehl, 125 Gramm Kartoffelmehl, 4 Eier, 180 Gramm Blauband-Mar-

garine, 300 Gramm Zucker, 5 Gramm feinen Zimt, 10 Gramm Succade, in feine Würfel geschnitten, 50 Gramm Zitronat, 5 Gramm Kardamom, eine Messerspitze feingestoßene Nelken, ein Päckchen Vanillezucker, etwas abgeriebene Zitrone, 5 Gramm feinen Anis, 2 Eßlöffel Arrak, ein Päckchen Backpulver. Die Butter läßt man zergehen, gibt Eier, Zucker, sämtliche Gewürze, Kartoffelmehl, mit Backpulver vermischt, hinzu, rührt einen recht zarten Teig und rolle den Teig aus. Dann steche man mit einem Teelöffel Häufchen auf ein gefettetes Blech und backe sie 8 bis 10 Minuten in einem heißen Ofen.

Cremeschnitten. 200 Gramm Weizenmehl, 50 Gramm Kartoffelmehl, etwas Salz, einige Löffel Wasser, ein Eßlöffel Zucker, ein Ei, ein Backpulver, ½ Pfund Blauband-Margarine, ein Vanillecremepulver, nach Vorschrift zu Creme gekocht. Von dem Mehl, Eier, Salz, Zucker, Wasser und Backpulver verarbeite man einen Nudelteig. Diesen rolle man recht dünn aus, legt das halbe Pfund Margarine in die Mitte, schlage von vier Seiten den Teig zusammen, stelle ihn recht kalt und rolle ihn vier- bis fünfmal. Ist das geschehen, so rolle man den Teig messerrückendick aus, schneide vier Zentimeter breite und sechs Zentimeter lange Streifen, backe sie auf einem gefetteten Blech zehn Minuten in einem heißen Ofen. Auf die erkalteten Streifen streiche man die Crememasse und lege die andere Hälfte darauf.

Die „Blauband-Woche" erscheint wöchentlich. Man erhält sie kostenlos in jedem einschlägigen Geschäft beim Einkauf von 1 Pfund Feinkostmargarine „Schwan im Blauband".

Druck und Verlag: „Die Blauband-Woche". Für die Redaktion verantwortlich: Artur Hartstein, Berlin W 35, Kurfürstenstraße 34.